SPAWN
SUPER
MANUAL
3
D&T
TURBO
CARLOS MAURILIO "TÉKO" MARTINS

SPAWN

Criado por Todd McFarlane, Spawn tornou-se rapidamente o personagem de quadrinhos mais vendido nos Estados Unidos, e mais tarde também se tornaria um sucesso de vendas aqui no Brasil.

ESTE LIVRO É UM SUPLEMENTO GRATUITO PARA O RPG SUPER 3D&T TURBO. PARA USÁ-LO, VOCÊ TAMBÉM IRÁ PRECISAR DO SUPER MANUAL 3D&T TURBO.

INTRODUÇÃO

Sussurros na escuridão falam da maldição que acompanha o homem desde o princípio dos tempos, maldição ligada aos pecados e às pessoas que vão parar no Inferno após morrer.
Está nas escrituras e profecias apócrifas que haverá um dia de grande batalha chamado Armageddon. Nesse dia, o Céu tocará a Terra e o Inferno subirá para encontra-lo, mesclando o cheiro de incenso com o de enxofre. As criaturas pecaminosas que se ocultam nas trevas vão marchar para combater a luz. É a única chance que o Inferno tem de conquistar a humanidade. Mas vencer a batalha é uma questão de números. O Inferno precisa de todas as almas que puder corromper para que seus exércitos superem as forças do Céu, banindo para sempre a bondade da existência humana.

O COMEÇO DO COMEÇO

A história dos demônios e da Guerra Celestial, como era de se esperar, está intimamente ligada à história dos anjos.
Diz a Bíblia: assim que a luz divina criou nosso universo, uma sombra foi projetada nele, pois não existe luz sem a escuridão.
Assim sendo, a primeira entidade que surgiu na Orbe terrestre após a chegada do Demiurge e do Ancião dos Tempos à Paradísia foi Satã. Shaitan no original hebraico. Da mesma forma que Jeovah, Satã não possui um corpo físico ou Avatar (como chamam os hindus), constituindo uma essência maligna por sua própria natureza.
Satã permaneceu acompanhando a evolução dos mundos e observando durante milênios.

LÚCIFER E A PRIMEIRA REBELIÃO

O começo do Inferno está ligado à Cidade de Prata, portanto daremos a seguir uma pequena explicação sobre a origem dos céus.
A Cidade de Prata surgiu em 15.000 AC, quando a entidade conhecida como Jeovah, ou Demiurge venceu a barreira que separa Edhen de Paradísia, e decidiu criar um local para viver.
Em sete dias, Jeovah criou a Cidade de Prata, ao redor do monte mais alto de Paradísia, chamado Aramesh. No início dos tempos, a Cidade de Prata era formada apenas pelo Castelo Júpiter, localizado no ponto mais alto do monte Aramesh; pelo castelo de Oostegor, morada de Lúcifer e seus anjos, e pelo Solarium, onde viviam os primeiros anjos criados por Jeovah (que passou a ser chamado Deus ou Demiurge pelos anjos).
Lúcifer, Lucibel ou Lightbringer, o Portador da Luz, foi o primeiro e o mais poderoso de todos os Anjos, segundo em poder somente para Deus, e governou a Cidade de Prata durante mais de dois milênios. Sob o comando de Lucibel, os anjos derrotaram as raças antigas e se estabeleceram como senhores absolutos de Paradísia. Ergueram os campos de Marte ao redor do castelo Júpiter, e o majestoso Castelo de Oostegor, entre Marte e Júpiter, onde viviam os grandes anjos.
Do alto de seu comando, Lúcifer era adorado por anjos e espíritos de toda a criação. Viu a construção da Terra se desdobrar diante de seus olhos maravilhados. Viu a criação dos homens, dos animais e das plantas. Viu um mundo que poderia ser seu para governar. Sua mente vislumbrou a possibilidade de guiar a criação deste novo mundo, e moldá-lo segundo suas próprias formas.
Mas Deus nunca daria a ele a chance de criar a Terra segundo suas próprias visões, estando Lúcifer apenas um passo atrás do poder absoluto. Então Lúcifer fez o impensável: desafiou o poder de Deus.
A rebelião de Lúcifer não foi de toda infrutífera: Ele conseguiu reunir quase um terço dos anjos da Cidade de Prata e subiu novamente a Júpiter, onde encontrou Christos, filho do Demiurge sentado ao lado direito do criador. Junto a seus exércitos, Lúcifer declarou guerra à Cidade de Prata.
Segundo todas as escrituras, Christos é a entidade mais poderosa da Orbe Terrestre depois dos deuses de Edhen. Foi criado por seu pai à sua imagem e semelhança, e na ausência de Lúcifer, declarou-se novo governador da Cidade de Prata.
Os exércitos celestiais comandados por Lucibel tomaram a Cidade e lutaram bravamente, enfrentando o dobro de suas forças e resistindo. Chegaram a derrotar completamente as falanges de Miguel, e a primeira ordem de Protetores.
Lúcifer e seus marechais tentaram tomar o Solarium, quando Christos ergueu uma espada brilhante como mil sóis e enfrentou Lúcifer e seus anjos sozinho. A luta prolongou-se por uma

eternidade, e os espíritos mais antigos dizem que o universo brilhou neste dia; e depois escureceu para sempre. Durante a luta, Christos destruiu permanentemente todo o lado direito do rosto de Lúcifer.
Os Chorus celestiais enfrentaram os anjos rebeldes e os derrotaram, enviando-os para um fosso espiritual, em um local ainda sem nome, onde deveriam arder em seu próprio sangue até o final dos tempos.
Se não fosse pela força de vontade de Lúcifer e seus marechais, e pela ajuda direta de Satã, os anjos rebeldes estariam presos no abismo até o dia do Juízo Final.
O castelo de Oostegor, morada de Lúcifer, foi destruído durante a rebelião, mas alguns dizem que partes deste Castelo ainda podem ser encontradas na faixa de asteróides entre os planetas Marte e Júpiter. Dos Campos de Marte, na Cidade de prata, pode-se ainda avistar as ruínas do fabuloso castelo, assim como do nono círculo do Inferno.
Conta-se ainda que muitos anjos não tomaram partido nem de Lúcifer, nem do Demiurge, ficando à margem da batalha celestial. Finda a rebelião, o Demiurge baniu esta terceira falange da Cidade de Prata. Alguns permaneceram em Paradísia, enquanto outros se refugiaram na Terra.

O INFERNO

Lúcifer chegou ao Inferno, onde foi recepcionado por sua filha, Pecado (Syn). Syn foi criada de uma explosão na cabeça de Lúcifer, no momento exato em que decidiu tomar a Cidade de Prata. Havia sido expulsa de Paradísia antes da queda de Lucibel, quando o anjo ainda estava reunindo seus exércitos, e sua maldade havia chamado a atenção de Shaitan.
Lúcifer e seus anjos caídos formaram uma cratera de proporções fenomenais, ficando mergulhados no lago borbulhante de sangue negro que se formou onde hoje é o nível mais profundo do Inferno.
Com a ajuda de Pecado e Shaitan, Lúcifer e os primeiros anjos caídos emergiram do lago de sangue, e tomaram para si a região conhecida como "O Fosso".

O TERCEIRO DOS TRÊS

De 2.500 AC a 2.000 AC, a Terra encontrava-se governada pelos deuses Gregos, Egípcios, Assírios e Babilônicos. Neste período, Baal era o deus da fertilidade e da criação entre os Mesopotâmicos, Zebub era o deus escaravelho (semelhante ao deus escaravelho egípcio Khepera); Dagon era um deus marítimo aliado de Poseidon no controle dos mares terrestres, Hastur era o deus da guerra assírio, Astarte era a deusa-mãe da montanha.
Todas estas entidades influenciavam a vida na região da Mesopotâmia neste período.
Os outros deuses escolheram como morada na Terra o outro lado do mundo (Astecas, Maias e Incas), ficando intocados durante quase trinta séculos.
Com as guerras na região do mediterrâneo, Baalzebub (a fusão mística de Baal e Zebub através da forma-pensamento dos humanos) é banido da Terra para o Inferno, onde se junta a Lúcifer e a Shaitan como o terceiro governante do Inferno.
A partir desta data, o Inferno começa a tomar a forma que conhecemos nos dias de hoje. Com a chegada dos novos demônios, foi necessário dividir o Fosso em círculos, e direcionar as legiões demoníacas de acordo com suas principais características, adequando-os aos diversos tipos de clima dentro dos círculos.
O Inferno adquire uma característica muito forte de Ordem Militar, e muitos Anjos caídos vêem nestes novos recrutas a possibilidade de um segundo ataque à Cidade de Prata.
Por outro lado, os demônios que surgem neste período desconhecem a guerra entre os anjos e os anjos caídos.

OS CÍRCULOS DO INFERNO

O Inferno é dividido em dez círculos, ou bólgias, para a punição de pecados e pecadores. Cada alma é escolhida por um enviado dos Círculos. Ou eles entram na Torre e escolhem seu destino ou os enviados escolhem por eles. Para chegar as esferas desejadas, é necessário subir ou descer uma torre. Os círculos na ordem são:
1º Círculo: O primeiro é o maior círculo de todos, é a dos rufiões e sedutores, chicoteados contentemente. Ela vem logo após a morte, a alma se desloca para local denominado "pomar". O Pomar é o primeiro nível ou círculo, na qual você tem têm a "recepção". É possível encontrar outras almas e é nesse nível em que os demônios de média patente buscam as almas para cada círculo.
2º Círculo: Por mais contraditório que seja, o Segundo Círculo é o Inferno Gelado, habitado por criaturas do gelo e só se vê neve por quilômetros de distância. Assim que você entra, sua única utilidade é servir de casaco para os camarões do gelo e de alimento para todos os seres que a habitam. A maior fonte de energia para os habitantes do Segundo Círculo é o Necroplasma, portanto, quando um Spawn penetra no círculo, é devorado impiedosamente.
3º Círculo: O Terceiro Círculo é habitada pelos Degustadores de Almas. Este nível é considerado o açougue do Inferno. Sua única utilidade nessa esfera é servir de alimento para os demais demônios e "súditos". Não importa que você seja devorado vivo, decapitado, fatiado ou servido numa torta, a punição é sempre a mesma, para sorte dos Degustadores. O terceiro abriga os simoníacos (contrabandistas de relíquias sagradas), os pecadores desta esfera são amarrados pela cintura em buracos cheio de fogo.
4º Círculo: Já o Quarto Círculo é muito importante para a Torre, pois ela é especial para o aquecimento. É a fornalha. Obviamente que toda fornalha precisa de combustível. E o combustível desse fogo é muito especial. Almas. No Quarto Círculo VOCÊ é o combustível. É claro que isso só se você for uma alma comum. Spawns tem um tratamento muito especial aqui, eles são testados e forçados a aceitarem o que são. Neste nível, spawns tem suas emoções eliminadas, o que é um passo importantíssimo para a criação de um bom general. Isso sem contar que é no Quarto Círculo que os uniformes simbiontes dos Hellspawns crescem e se desenvolvem até ficarem prontos para serem enviados para Malebólgia colocar em suas crias. Digamos que é a incubadora dos trajes. Nesta esfera, adivinhos e feiticeiros andam sem parar para frente, mas com as cabeças viradas para trás.
5º Círculo: Chutgans Metabuse são criaturas enviadas do Quinto Círculo, habitada pelas Meta-Lulas. Os Chutgan Metabuse assimilam formas que permitam a eles chegar bem perto da alma desejada. Uma vez perto, a alma não tem salvação, pois elas são o vício dessas criaturas. Os Malebranches (ou garras más), são os demônios da quinta esfera. Os condenados são mergulhados em piche fervente e espetados com garfos pelo demônio.
6º Círculo: No Sexto Círculo é sempre uma festa: a cada ano um tipo de alma está na moda. Este é um nível de diversão para os demônios. Cantores, acrobatas, mágicos... Tudo que os colecionadores quiserem. Depois de capturadas, as almas servirão ao seu único propósito: as almas são postas em gaiolas elétricas e gritam sem parar por misericórdia (melhor diversão dos demônios). Os hipócritas são castigados na sexta bólgia, onde caminham eternamente usando pesadas capas de chumbo.

7º Círculo: O Sétimo Círculo é um mistério. Um círculo especial para as mais terríveis criaturas que já existiram. O nome do local é Érebo, mas poucos são os que sabem algo mais além disso. Achamos que é um Inferno especial para as mais terríveis criaturas. Alguns boatos que correm por aí dizem que há heróis e criadores no local. Apenas isso. Os violentos são picados por cobras e consomem-se em veneno até virarem cinzas, para depois ressuscitarem e passar novamente pelo tormento.

8º Círculo. Finalmente o Malebólgia, o Oitavo Círculo, na qual o Malebólgia convoca e escolhe cuidadosamente seus Spawns. É aqui que ocorre o pacto com os idiotas que querem voltar para a Terra. O Malebólgia conta com o auxílio de 5 demônios irmãos (demônios de média patente). Eles são o "Violador", "Vindicator", "Vaporizador", "Vandalizador" e "Vacilator", os irmãos Flebíacos! No oitavo, as almas são vestidas com roupas, como as que usadas em vida, ardendo contentemente no fogo do inferno.

9º Círculo: Um Círculo de grande importância é o Nono. É justamente ali que ocorre a provação da Carcaça Negra. Essa provação é o teste onde os Spawns com poder esgotado são julgados para ver se são dignos ou não de Malebólgia. O Spawn é julgado e seu destino escolhido: Servir ao exército das trevas ou ser reaproveitado pelos demais círculo (geralmente ele vai para o Terceiro Círculo neste caso). Os fomentadores de discórdia têm seu lugar no Nono Círculo, onde são golpeados pelas espadas de um demônio invisível, passando a eternidade lacerados e cortados.

10º Círculo: E por último, mas não menos pior, o Décimo Círculo. Este círculo pode ser considerado o mais desenvolvido de todos. Usam almas capturadas pelos Monad Maiores como circuitos de seu Macro Computador. Todos claro, à serviço do Inferno. Os condenados, feridos e cheios de vermes, coberto por chagas da lepra e tomados por uma terrível coceira, vão rasgando o próprio corpo com as unhas. Depois disso chega-se ao centro do inferno, onde Satã sua sombra gigantesca escurecem tudo ao seu redor.

TERRA: CAMPO DE BATALHA

Durante toda a história da humanidade, Anjos e Demônios enfrentaram-se de todas as maneiras possíveis e imaginárias, mas fica praticamente impossível para os demônios uma invasão em massa da Cidade de Prata, apesar de possuírem quatro vezes mais criaturas que os anjos. Os anjos, por sua vez, nunca conseguiram invadir o Inferno, pois as forças demoníacas são imbatíveis em seu próprio território.

A solução mais lógica foi eleger a Terra como campo de batalha. Os humanos tornar-se-iam objetos manipuláveis.

Existem muitos outros fatores em jogo na Terra. O jogo de xadrez celestial entre os anjos Nimbus, os próprios magos das Escolas da Terra, que conhecem a existência de anjos e demônios e tomam suas próprias decisões, e principalmente o terror de qualquer ser sobrenatural: Os Cavaleiros Templários.

Após a Segunda Guerra Mundial, com a criação da bomba destruidora de deuses pelos americanos, as regras da guerra celestial mudaram de rumo, pois aquele que dominar a tecnologia capaz de gerar as bombas será capaz de aniquilar completamente seu oponente. Infelizmente para os anjos e para os demônios, a tecnologia permanece em mãos humanas.

O OVERLAP

O Overlap, como é conhecido, é uma dimensão que faz intersecção com todos os planos da existência. É o berço da magia. O lugar é habitado por seres poderosos de milhões de mundos. A fauna e a flora desses planetas também estão presentes. Cada cidadão tem suas prioridades: o Overlap é um local de experiências e descobertas... Um laboratório sem limites. Os habitantes desse universo sempre se reúnem diante de Prime, o mais velho de todos. Ele está ligado diretamente ao mundo dos vivos. Toda a informação de bilhões de universos passa por essa criatura para que o Overlap seja alimentado. Sempre foi assim.

Um dos demônios pesquisadores dessa dimensão chegaram a quase mandar Al Simmons pelos ares com uma explosão atômica através de seu agente, Harry Houdini. Tudo o que queriam era saber se uma explosão atômica poderia matar um ser demoníaco e espalhar matéria infernal no processo. Acabaram fracassando.

Quando Houdini percebeu que iria ser traído pelos seus colegas do Overlap, ele canalizou uma explosão atômica para a dimensão, destruindo-a parcialmente. Entretanto, não foi perda total para os místicos do local, já que alguns humanos acabaram sendo transportados no processo e puderam ser estudados cruelmente pelos seres de lá...

ARMAGEDDON

O Reinado de Deus está preste a ser ameaçado. O Diabo está formando um exército contra Deus desde o início dos tempos, com o objetivo de entrar um novo reinado, O Reinado das Trevas.

O Diabo por incrível que pareça, não é um, mas sim a união de vários demônios. Malebólgia é um deles, e sua função é organizar e montar o exército das Trevas. Ele pessoalmente se encarrega da escolha e da "energização" dos Spawns. Felizmente Malebólgia só consegue terminar um Spawn a cada 100 anos terrestres. Assim, o exército de Deus leva uma certa vantagem, pois além de ter uma formação de exército, Deus criou também anjos caçadores de demônios, que fazem na Terra um verdadeiro safári.

O Armageddon está se aproximando, o número de soldados do exército do Céu aumenta, cada vez mais superpoderosos e nada bonzinhos. Os anjos estão aqui para fazer o trabalho sujo de Deus. É para isso que eles estão aqui, para a guerra, a mais importante de todas. Apesar dessa movimentação toda, isso tudo são as preliminares de uma grande guerra que ocorrerá em breve, muito em breve.

OS ANJOS

Os anjos são seres tão maus quanto os Hellspawns, apesar de serem as forças do bem, são violentos e brutais para conseguir completar sua missão. Eles geralmente usam tocaias, utilizam disfarces para atrair a atenção e ainda atacam no momento em que os Spawns estejam distraídos ou confusos. Eles agem dessa forma, pois o Spawn quando ameaçado, é incansável e veloz.

Os anjos quase sempre tem a aparência de belas mulheres, eles, ou elas, vivem em maior quantidade em Elíseo, a Cidade de Vidro. A sociedade de anjos tem uma grande equivalência a sociedade terrestre, tendo líderes, tribunais, juízes, advogados, etc. Existe em Elíseo, um grande número de anjos caçadores,

que são ordenados a caçar criaturas que vão desde dragões de uma galáxia distante até Hellspawns terrestres.
Ângela é o anjo mais importante e de maior evidência de todo o paraíso, como a maioria dos anjos, Ângela é extremamente exuberante.
Tiffany é um anjo muito curioso. Ela detesta Ângela, pelo o que ela é, mas a respeita, por seus trabalhos e por sua reputação. Tiffany deseja quebrar todos os recordes de Ângela, incluindo uma tentativa fracassada de tentar destruir Al Simmons, o Spawn atual.
Gabrielle era o anjo dirigente de Assuntos Terrenos, ela ocupava a embaixada terrestre, mas após ter tentado incriminar Ângela, ela foi substituída por Rafaella, que é a representação de Jesus. Agora Rafaella é a Diretora de Assuntos Terrenos.
Como personagens de maior evidência de Elíseo, temos o anjo Callindra, um jovem anjo com apenas 200 anos de idade, ela é uma advogada, inexperiente, mas foi escolhida para defender Ângela, quando a mesma foi acusada de traição e de caçar sem licença. Temos também Anahita e Kuan Yin, dois anjos que são companheiros de confiança de Ângela, que, depois de provada a inocência de Ângela, seguiram com ela, tornado-se todos anjos freelancer. Celestine é um anjo que foi dominado por Malebólgia na tentativa de destruição do céu, após o incidente ela voltou a sua forma normal.
O Elíseo tem como ser supremo e governante o anjo Metatron. Ela outrora foi o próprio anjo da guarda de Ângela, mantendo-a a salvo da reprovação dos anjos e usando-a como último recurso de Elíseo.
Apesar de ser proibida, a caça a Spawns em ambiente terrestre é permitida. A "morte" de um Spawn não apenas ajuda o exército de Deus, mas também enfraquece o poder de Malebólgia.

OS HELLSPAWNS

As Crias do Inferno (Hellspawns) são escolhidas aproximadamente uma a cada século, representando um grande dispêndio de energia para Malebólgia. Os spawns não têm de ser maus para começar, embora o lado negro já deva existir dentro deles.
Os "recrutas" usam um uniforme chamado K3-MYRLU, que na verdade é um parasita neural que está sempre em constante evolução. Ou seja: Uma vez em contato com ele, a pessoa fica unida para sempre. O demônio faz cada alma recrutada ser treinada e nutrida pela violência, de forma que seus oficiais se tornem impiedosos assassinos. No fim do treinamento, os candidatos, em sua maioria, estão prontos para liderar o ataque dos pecadores aos portões do Paraíso. Um desses oficiais caminha hoje pela Terra, e é conhecido como Spawn. Em vida, seu nome foi Al Simmons.

A MAGIA DOS HELLSPAWNS

A Magia dos Hellspawns provém de duas fontes. Uma delas é o próprio Necroplasma do Hellspawn (marcado por aquele contador de energia nas HQs).
A outra fonte é a través do Simbionte (seu traje demoníaco).
A Magia propriamente dita pode ser considerada como Focus em Ar, Luz e Trevas.
O contador indica a quantidade de Pontos de Magia que o Hellspawn possui para gastar em seus poderes (até um máximo de 5 por rodada). Uma vez acabados estes pontos, adeus Hellspawn. Fim do treinamento e sua alma volta para o Inferno de uma vez por todas.
A vestimenta demoníaca dá a eles uma capa, armadura e correntes totalmente animadas e controladas mentalmente pelo Hellspawn.
Hoje em dia, Al Simmons não está mais ligado ao Inferno, portanto o contador não existe mais.

USO EM CAMPANHA

Os Hellspawns são uma Casta de demônios conhecida também por Condenados: São os humanos que foram condenados ao inferno, mas por uma razão ou outra passaram de vítimas das tormentas a soldados na Guerra Celestial.
Os personagens podem estar investigando algum caso de assassinatos e cruzarem o caminho de Sam e Twitch ou até mesmo Spawn, ou mesmo serem demônios enviados para auxiliarem Al Simmons em seu treinamento, ou mesmo para tentar capturá-lo para Malebólgia ou Mammon. Os jogadores podem também se encontrar com enviados Celestiais, e os auxiliarem em alguma missão na Terra.
Vantagens ou Desvantagens fantásticas, como Anão, Elfo, Meio-Elfo, etc, são permitidas desde que sejam de origem sobrenatural. Vantagens ou Desvantagens ligadas à magia (Focus, Arcano, Resistência à Magia, etc) também são permitidas, pois no universo de Spawn diversos personagens são místicos (como a bruxa Nyx e Cagliostro).

SPAWN (NPC)

Albert Francis Simmons passou a infância num tranqüilo bairro de classe média em Pittsburgh. Cresceu como qualquer outro garoto, indo à escola e praticando esportes. Sua natureza competitiva o destacou entre os demais. Pode-se dizer que ele odiava perder um jogo ou sair por baixo numa discussão. Para Al, não valia a pena iniciar nada se não houvesse possibilidade de vitória.
Simmons também se destacou na faculdade e foi recrutado pela CIA. Como parte de seu trabalho, ingressou nas Forças Armadas, rapidamente subindo na hierarquia militar e conquistando lugar numa unidade especial de elite para proteger o presidente. A serviço desta unidade, ele salvou o presidente de um atentado e foi recompensado com uma promoção para tenente-coronel. Suas habilidades de combate e aptidão para aprender rápido chamaram a atenção de Jason Wynn, que se tornou seu mentor.
Jason era um mestre da manipulação, e levou Al Simmons a acreditar, ao menos no início, que tudo o que eles faziam era pelo bem da segurança americana. As missões ficaram mais sanguinárias com o passar do tempo, e as explicações, menos racionais. Algumas operações causaram até mesmo guerras civis. O que pareceu ser uma forte amizade rapidamente se deteriorou quando Simmons começou a seu superior e seus motivos. Os confrontos contínuos não podiam ser tolerados por alguém como Jason Wynn, nem ficar sem punição.
Numa missão, Al acabou sendo assassinado por um de seus colegas. Atingido por uma arma laser, seu corpo se queimou a ponto de ficar irreconhecível. Ele foi traído por Wynn porque se tornara um incômodo.
Al Simmons foi sepultado com grande cobertura da mídia, pois havia ficado famoso quando salvou o presidente. Era um heróis nacional e seu caixão foi envolvido pela bandeira americana, posteriormente entregue à viúva Wanda Blake. Durante dias, o noticiário falou do rapaz que havia perdido sua vida em nome do país, agora enterrado no Cemitério Nacional de Arlington.
Mas a existência não terminou para Al quando foi queimado pelo seu colega. No momento de sua morte, ele fez um pacto com um demônio, um pacto do qual iria se lembrar depois. Al sempre teve um calcanhar-de-aquiles, inapropriado para um assassino em sua posição: amava demais sua esposa e faria qualquer coisa para vê-la de novo. Levando isso em conta, Malebólgia fez um acordo com o recém-falecido. No que aparentou ser apenas um instante,

Simmons foi devolvido à Terra. Agora, ele era um oficial em treinamento para o exército das trevas, ligado a um uniforme simbiótico e imbuído de energia infernal. Al era capaz de seguir ordens, tinha instinto assassino e estava disposto a fazer o acordo. Enfim, tinha todos os requisitos exigidos por Malebólgia.
No início, Simmons ficou desorientado – o que faz parte do plano de treinamento para o exército infernal. Ele logo começou a aprender sobre suas habilidades recém-adquiridas, manipulado pelo demônio conhecido como Violador.
Pouco depois de ressurgir na Terra, Al Simmons descobriu que Wanda havia se casado com seu melhor amigo, Terry Fitzgerald, e com ele havia tido uma filha, Cyan. Embora frustrado, ele entende que Wanda está feliz, e agora está procurando a melhor forma de se adaptar à sua nova existência.
Spawn, mais poderoso devido aos poderes que a Terra lhe concedera, desceu ao Oitavo Círculo do Inferno e destruiu Malebólgia, porém, nessa mesma batalha, Ângela também pereceu enquanto ajudava a Cria do Inferno.

O trono do Oitavo Círculo estava vazio, porém Spawn se nega a tomar posse. As conseqüências disso são catastróficas, pois as tropas infernais começam a se enfrentar pelo trono. Um desequilíbrio entre o Céu e Inferno é criado e Al Simmons se vê obrigado a voltar ao Inferno para reivindicar seu trono. Ocorre então a traição e revelação de Cagliostro.
Al Simmons é devolvido à vida, porém sem memória alguma e separado de sua sombra demoníaca.
Uma bruxa chamada Nyx encontra Simmons e o une novamente à sua sombra e restabelece sua memória. Spawn está de volta!
O Armageddon está próximo e a Cria do Inferno é despedaçada pelo Discípulo, um enviado do Céu. Seus pedaços são enviados ao Inferno por ordem de Mammon e lá ele é reconstruído, porém o seu coração havia sido deixado pra trás e, a partir dele, um novo Spawn surge: Cristopher, um garoto que havia morrido na mesma época de Simmons.
Cristopher, com a ajuda de Sam e Twitch, consegue resgatar Simmons do Inferno e um novo poder é descoberto: o garoto conseguia evocar as outras almas que estavam dentro da Cria do Inferno. Simmons descobre que não era apenas um, mas uma legião de almas que haviam morrido no mesmo período de tempo e que estavam fundidas num mesmo ser.

SPAWN

F2(6)*, H1(5)*, A1(4)*, R1(5)*, PdF2(5)*
FA=F+H+1d+1 (Correntes, perfuração, contusão) ou FA=PdF+H+2d (Rajada de energia, fogo/trevas)
FD=A+H+2d (Simbionte)
Arma Viva, Adaptador, Arremesso, Ataque Múltiplo, Membros Elásticos, Invisibilidade, Energia Extra, Levitação, Pontos de Magia Extras x2, Parceiro (Simbionte), Regeneração, Superpoder de Cura Total, Superpoder de Pânico, Superpoder de Transformação em Outro, Teletransporte, Toque de Energia (fogo, trevas), Usar Armas Simples (Modernas), Usar Armas Comuns (Modernas), Usar Armas Exóticas (Modernas), Insano (Depressivo), Condução (Automóvel), Disfarces, Intimidação, Separação, Arrombamento, Manipulação, Sobrevivência,.
* Os números entre parênteses são os valores que Spawn possui quando está com o uniforme ativado.

SPAWN MEDIEVAL (NPC)

Em 1180, Gerard Lacoaste foi escolhido Hellspawn por Malebólgia. Gerard pertenceu aos primeiros Cavaleiros Templários, e teve sua morte premeditada por um membro muito poderoso da Ordem Mármore, chamado Jeramiah Aziz, durante o final das primeiras Cruzadas.
Gerard desceu aos Infernos, e Malebólgia ofereceu-lhe a chance de redenção. Servir aos Infernos por um período de tempo em troca da libertação de Jerusalém das mãos dos infiéis.
Conhecido como Paladino Medieval, o Hellspawn vagou pelas terras européias durante quase 300 anos, enfrentando dragões, monstros e demônios de toda espécie. O Violador o enfrentou inúmeras vezes, sendo derrotado em boa parte delas.
Gerard cavalgou pela Bretanha, França, Alemanha, Países Nórdicos e até mesmo a Rússia.
Ele foi destruído em 1360 por Ângela.

SPAWN MEDIEVAL

F2(5)*, H1(5)*, A1(4)*, R1(5)*, PdF0(4)*
FA=F+H+1d+1 (Correntes, perfuração, contusão) ou FA=PdF+H+2d+2 (Espada Larga Necroplasmática , corte)
FD=A+H+2d (Simbionte)
Arma Viva, Adaptador, Arma Especial (Espada Larga Necroplasmática, Fortalecida +2, Retornável, Vorpal), Teletransporte, Ataque Múltiplo, Membros Elásticos, Invisibilidade, Energia Extra, Pontos de Magia Extras x2, Regeneração, Usar Armas Simples (Medievais) Usar Armas Comuns (Medievais), Parceiro (Simbionte), Superpoder de Cura Total, Superpoder de Pânico, Superpoder de Transformação em Outro, Cavalgar, Crime, Doma, Manipulação, Sobrevivência.
* Os números entre parênteses são os valores que o Spawn Medieval possui quando está com o uniforme ativado.

ÂNGELA (NPC)

Nascida da amálgama das almas de cinco mulheres de épocas diferentes que haviam sido violentadas, Ângela é uma das Captares mais poderosas e influentes da Cidade de Prata. Tem trabalhado ao lado de Ares nos Campos de Marte treinando as Captares mais jovens ou servindo fielmente o Conselho em missões de guerrilha contra os demônios de Inferno.
Ângela já atuou em mais de 20 caçadas a Hellspawns na Terra, e a um sem-número ataques aos demônios, tanto na Terra quanto em outros planos.
Conhecida por sua teimosia, Ângela já entrou em conflitos com suas superioras Rafaela e Gabrielle, responsáveis pela cidade de Nova York.
Ângela foi ajudada por Al Simmons quando foi acusada injustamente de caçar sem licença na Terra. Desde então ela e Simmons se tornaram "amigos" e Ângela se tornou uma caçadora freelancer, não mais a serviço do Céu.
Ângela foi empalada com sua própria lança por Malebólgia quando ela e Spawn desceram ao Oitavo Círculo do Inferno para enfrentar a criatura. Seu corpo foi entregue por Spawn às suas irmãs celestiais.

ÂNGELA

F4, H5, A2, R8, PdF0
FA=F+H+2d+11 (Lança Captare, corte/perfuração)
FA=F+H+2d+3 (Espada Larga Celestial, corte)
FD=A+H+2d (Fitas Celestiais)
Arma Viva, Adaptador, Aparência (Agradável), Arma Especial (Lança Captare, Ataque Especial, Fortalecida +3, Sagrada, Veloz, Vorpal), Arma Especial (Espada Larga Celestial, Fortalecida +3, Sagrada, Vorpal), Parceiro (Fitas Celestiais), Superpoder de Teleportação Infalível de Vectorius, Superpoder de Teleportação Planar, Superpoder de Cura Total, Código de Honra do Caçador, Furtividade, Insana (Megalomaníaca), Intimidação, Investigação, Sobrevivência.

CAGLIOSTRO (NPC)

Logo que Al Simmons retornou como Spawn, um estranho se aproximou dele nos becos da Cidade dos Ratos afirmando conhecer tudo sobre a Maldição de Spawn, porém uma dúvida ficou no ar: seria o ancião um agente do Céu disfarçado ou mais um assecla do Inferno a serviço de Malebólgia, o demônio que regia o oitavo Círculo do Inferno? Simmons também desconfiou dele, mas os conselhos de como usar os poderes de um Hellspawn e não se deixar manipular pelo Inferno foram úteis e sábios. Foi assim que a amizade entre o Soldado do Inferno e Cagliostro começou. Por um bom tempo, Spawn teve um mentor para ajudá-lo a se habituar à sua existência de criatura sobrenatural. A relação mestre e discípulo foi bem até o dia em que Simmons começou a se questionar: quem realmente é seu misterioso amigo e qual seu interesse em ajuda-lo? Pressionado, Cagliostro revelou sua história ou parte dela...
Embora tenha adotado vários nomes (como Merlin e Fausto), ele é mais conhecido como Conde Alessandro di Caglistro. Vários estudiosos do Ocultismo tentaram catalogar seus feitos místicos e confirmar os eventos conhecidos de sua biografia, mas algumas dúvidas permaneceram. Por exemplo: onde e quando ele nasceu? Quem foram seus pais? O que se sabia a seu respeito na época era o que havia sido registrado em antigos manuscritos. Cagliostro esteve na Babilônia ao lado de reis, foi o mago mais consultado pelos faraós do Egito e até participou da Santa Ceia com Jesus Cristo e os apóstolos. Depois disso, aconselhou vários Papas da Igreja Católica e ainda ajudou a deflagrar a Revolução Francesa.
Por estar presente em tantos períodos da história, alguns ocultistas acreditam que ele descobriu a Pedra Filosofal e fez o Elixir da Longa Vida, ganhando a imortalidade. Outros afirmam que se trata de um vampiro ou outro tipo de criatura sobrenatural – o que não está muito longe da verdade.
O Conde foi o primeiro Spawn a caminhar pela face da Terra. Ele rejeitou servir o Inferno e conseguiu arrancar seu uniforme simbionte por um processo tão misterioso quanto doloroso. No entanto, não pôde se libertar totalmente das garras de Malebólgia e decidiu empregar o resto de sua energia necroplasmática para encontrar o Escolhido: uma cria do Inferno que se rebelaria e derrotaria seu mestre, tornando-se o novo regente do Oitavo Círculo.
Durante milênios, Cagliostro encontrou e ajudou muitos spawns a fim de conquistar sua almejada liberdade. Ele já havia perdido as esperanças quando soube de Al Simmons, o mais recente soldado infernal em treinamento na Terra. Na verdade, Cagliostro não mentiu por completo para o amigo e discípulo. Ele revelou algumas passagens de sua vida, mas ocultou o fato mais importante: ele é Caim. Afinal somente o primeiro pecador poderia ter se tornado o primeiro Spawn e inaugurado o exército demoníaco de Malebólgia.
Caim somente almejava uma coisa: a coroa do Oitavo Círculo para que jamais servisse ao Inferno como um lacaio outra vez e, principalmente, para que pudesse ter poder para se vingar de seu Criador. Segundo suas próprias palavras, ele acredita ter sido condenado injustamente pela morte de seu irmão Abel. Uma vez que desconhecia o que era a morte, e já que ninguém havia morrido ainda na Criação. Caim não sabia que estava assassinando seu irmão. Se o novo regente infernal está sendo sincero ou não, só o tempo dirá. Mas a principal repercussão disso é que a guerra entre o Céu e o Inferno vai continuar. Sendo assim, a Maldição do Spawn está longe de ter um fim.
Enquanto isso, em sua revolta contra Deus, Caim tem a seu favor os recursos do Oitavo Círculo do Inferno e soldados fiéis à sua disposição.

Após enganar e tomar de Spawn a coroa do Oitavo Círculo, Cagliostro se trancou em sua Torre Negra. Uns dizem que ele apenas observa seus domínios, outros dizem que ele está deixando sua torre cada vez mais alta, para que um dia possa quebrar os portões do Céu com ela.

CAGLIOSTRO*

F0, H1, A0, R1, PdF0
FA=F+H+1d+1 (Bastão/Cajado, contusão)
Imortal, Usar Armas Simples (Modernas), Alquimia, Disfarces, Furtividade, Ciências Proibidas, História (Céu e Inferno).
Ar 2, Luz 3, Trevas 1.
* Esta é a ficha de Cagliostro/Caim antes de ele se tornar o novo regente do Oitavo Círculo do Inferno. A ficha após ele tomar o trono do Oitavo Círculo fica por sua conta.

HOUDINI (NPC)

Harry Houdini, o famoso ilusionista do século 19 cujo nome foi inspirado no mágico francês Robert Holdin, famoso por seus truques de escapismo. Que relação ele poderia ter com Spawn? Durante muito tempo as pessoas se indagaram como Houdini, mesmo se livrando de algemas e camisas-de-força em minutos, conseguia ficar tanto tempo debaixo d'água. A resposta? Ele não ficava! Na verdade, Houdini realmente possuía poderes de ilusionismo e teleporte, e usava o escapismo para escondê-los. O mago os adquiriu no Overlap, uma dimensão paralela chamada pelo próprio ilusionista de a "terra da magia". Embora o Overlap seja habitado por seres de todos os tipos, principalmente demônios, ele não tem poucas ligações com o Inferno. Na verdade, a verdadeira função dessa dimensão no universo é desconhecida. Prime, o líder do Overlap, é um ser com o desejo de entender e conhecer todos os seres especiais que surgem.

Spawn é um deles. Um dos agentes de Prime teve a missão de estudar as bombas atômicas, as mais mortais armas feitas pela mão humana. Esse agente queria saber se a energia nuclear poderia explodir um Spawn e, no processo, espalhar matéria infernal pelos arredores. Tentaram fazer isso pela primeira vez na Segunda Guerra Mundial, mas falharam. Ele mandou Houdini atrair o Spawn para a explosão, que desta vez iria ocorrer num atentado terrorista. Para ganhar a confiança de Spawn, Houdini, por um tempo, se tornou uma espécie de tutor da cria do inferno, ensinando-o a usar seus poderes de uma melhor forma. Após ganhar a confiança, Houdini tratou de levar logo Spawn até a explosão. O que o ilusionista não sabia é que a morte dele também estava no script. O agente dera a Houdini um aparelho de teleportação que falharia na hora dele fugir da explosão. Houdini, porém, percebeu o truque e conseguiu transportar a explosão para o Overlap, transformando-o em ruínas. Spawn nunca entendeu direito o que aconteceu. Houdini nunca mais apareceu. Não neste século.

HOUDINI

F1, H3, A0, R1, PdF0
FA=PdF+H+2d+2 (Colt Phyton, perfuração)
Humano, Teleporte, Usar Armas Simples (Modernas), Perito (Prestidigitação, Ilusionismo), Prestidigitação, Ilusionismo.
Água7, Ar7, Luz7.
Magias: Ataque Mágico, Ilusão, Teleportação Planar, Vôo.

NYX (NPC)

A jovem bruxa Nyx foi a responsável pela união de Al Simmons com Spawn, sua sombra demoníaca, quando este havia sido ressuscitado por Cagliostro/Caim. Ela literalmente "costurou" Spawn a Simmons com uma linha tecida por "aranhas sem olhos, que nasceram na escuridão". Fazendo essa cirurgia mística, ela interferiu no destino de Simmons e, ao mesmo tempo fez com que ele recuperasse a memória. Ao restituir a sombra dele, Nyx lhe devolveu o passado e alterou seu presente e seu futuro.
Nyx não parece estar associada a um dos Círculos do Inferno ou ao Céu. A jovem também não é apenas uma humana normal, já que detém conhecimentos e habilidades místicas notáveis. Mas qual é seu interesse em ajudar Simmons?
Após se apoderar temporariamente dos poderes do Spawn para salvar a alma de uma amiga no Inferno, Nyx foi enganada por Mammon e teve seus poderes roubados por ele.

NYX

F0, H1, A0, R1, PdF0
FA=F+H+1d+1 (Faca, corte)
Humana, Arcano*, Sentidos Especiais (Ver o Invisível)*, Usar Armas Simples (Modernas), Ciências Proibidas, Mitologia Grega.
Ar1*, Água3*, Fogo1*, Luz1*, Terra1*, Trevas3*
Magias: Ataque Mágico*, Despistar*, Roubo de Poder*.
* Poderes roubados por Mammon.

REDENTOR (NPC)

Um dos maiores inimigos das Crias do Inferno através dos milênios, o Redentor (ou Anti-Spawn) é um guerreiro celestial.
O Redentor é um verdadeiro exterminador a serviço das tropas do Céu. Sua única missão é eliminar da face da Terra os Soldados do Inferno. Desde o início dos tempos, muitos humanos já se tornaram Anti-Spawns, mas poucos foram capazes de empregar o seu enorme poder com precisão. Isso acontece porque os “escolhidos” são levados à Estação Angélico-Orbital (uma estação espacial do Céu, invisível à todos) e passam por uma dolorosa transformação. Depois de receberem uma dose de pura energia celestial, as suas memórias são apagadas e as suas mentes são reprogramadas.
Mas um Anti-Spawn e uma Cria do Inferno possuem algumas características em comum. Ambos são recrutados entre os humanos e já assumiram diversas formas físicas, de acordo com as épocas em que passaram pela Terra. Além disso, esses guerreiros têm força e brutalidade equivalentes. Por isso, quando se encontram, o local da luta é destruído. O Spawn atual também já enfrentou Redentores e levou a melhor, embora as batalhas não tenham sido nada fáceis. O próprio Jason Wynn, que provocou a morte de Al, foi um deles. Wynn não conseguiu utilizar todo o poder divino que ganhou, porque não possuía um coração puro. Então o Céu escolheu alguém mais apropriado. Esse outro Redentor foi Phil Timper, um jovem que passou por vários reformatórios juvenis e, adulto, foi preso por delitos graves. No entanto, ele encontrou a luz na prisão ao entrar em contato com os ensinamentos bíblicos.
Timper foi um Redentor ligeiramente diferente de seus antecessores. Os técnicos da Estação Angélico-Orbital analisaram os dados do Spawn e decidiram empregar uma nova tática: alterar também o corpo físico do escolhido para abrigar maior quantidade de poder. Assim, o jovem foi transformado por difusão nuclear e, depois, recebeu a energia celestial. A mudança não foi suficiente para vencer Al, que decepou a mão esquerda de seu oponente em batalha. Para ter chance de avaliar melhor o Soldado do Inferno e triunfar, Timper decidiu se retirar enquanto estava inteiro. Desde então o seu paradeiro é desconhecido.
O Céu então esolheu Eddie, um jovem que Al Simmons tentou ajudar no passado e fracassou. Ele se tornou um Redentor bem diferente dos demais. Enquanto que seu corpo físico está ligado aos aparelhos do hospital, sua alma recebeu a energia celestial e está em busca de vingança. Ele acredita que o demônio Spawn foi o responsável pela sua tragédia familiar (Eddie atirou em seu próprio pai para defender seu irmão). O jovem não se lembra de que seu pai era um homem violento que descontava suas frustrações espancando os filhos. A sua idéia fixa é eliminar o demônio que o fez assassinar seu próprio pai. Na verdade, Al tentou ajudar os garotos na época.
O Redentor se lembrou da verdade sobre a Cria do Inferno e descobriu que Mammon foi quem o fez acreditar que Spawn a tinha sido o responsável pela morte de seu pai. Ele desce ao Inferno para ajudar Spawn na batalha pelo trono do Oitavo Círculo, porém fica preso lá quando Al Simmons é devolvido à vida por Cagliostro.
Não sabendo o que aconteceu, o Redentor culpa ao Spawn por tê-lo deixado no Inferno e aguarda para se vingar, até que a bruxa Nyx o liberta.
Em um novo combate com Al Simmons, o Redentor teve suas asas arrancadas e retornou à forma humana. Seu paradeiro desde então é desconhecido.

REDENTOR

F0(5)*, H1(5)*, A0(4)*, R0(5)*, PdF0(4)*
FA=F+H+2d+3 (Espada Larga Celestial, corte, perfuração) ou FA=PdF+H+2d (rajada de energia, fogo/luz)
FD=A+H+2d (Uniforme Celestial)
Arma Viva, Arma Especial (Espada Larga Celestial, Ataque Especial, Fortalecida +3, Sagrada, Vorpal, Veloz), Adaptador, Arremesso, Respiração Desnecessária, Teletransporte, Ataque Múltiplo, Membros Extras x2 (Asas), Energia Extra, Pontos de Magia Extras x2, Regeneração, Superpoder de Cura Total, Superpoder de Bênção Divina, Levitação, Disfarces.
* Os números entre parênteses são os valores que o Redentor possui quando está com o uniforme ativado.

SAM & TWITCH (NPCS)

Sam e Twitch, os dois amigos de Spawn, formam uma improvável dupla de investigadores de polícia. Embora bastante diferentes fisicamente, eles têm uma espantosa afinidade, o que os torna inseparáveis.

Samuel Burke, o mais gordo dos dois, cresceu numa região pobre e violenta de Nova York e saiu direto do colégio para o exército aos dezoito anos. Promovido a cabo, foi transferido para a Alemanha, onde conseguiu ser odiado tanto por seus superiores quanto pelos soldados rasos. Mas essa experiência serviu ao menos para deixá-lo mais confiante.

Anos depois, de volta aos Estados Unidos, trocou o uniforme militar pelo da polícia e começou a trabalhar como patrulheiro nas ruas de sua cidade. Com o tempo, chegou a detetive de segunda classe, o que lhe permitiu exercitar o seu estilo truculento de investigação.

Embora acusado inúmeras vezes de brutalidade, Sam sempre conseguiu livrar a cara, principalmente porque os suspeitos que prendia freqüentemente acabavam sendo considerados culpados. Transferido para o bairro do Bowery, ele iniciou então sua longa parceria com Twitch Williams.

Exímio atirador, Maximillion Steven Percival Williams teve uma origem completamente diferente de Sam Burke. Herdeiro de uma grande fortuna, ele é um homem de boas maneiras. Foi no ginásio que ganhou o apelido de Twitch (tique nervoso em inglês), com o qual tornou-se conhecido pelo resto da vida.

Anos depois, já casado, formou-se em Ciências Aplicadas em Harvard, e especializou-se em Ciências Criminais. Seus pais abominaram essa escolha e chegaram a tira-lo do testamento. Com o apoio de sua mulher, Helen (de quem hoje está separado, porém com quem teve 5 filhos), Twitch mudou-se de Boston para Nova York, onde iniciou a carreira de detetive de polícia ao lado de Sam Burke.

A parceira deu certo, até que o odioso chefe de polícia Banks demitiu os dois por insubordinação antes de se suicidar. Desempregados e sem alternativa, Sam e Twitch abriram um escritório de detetives particulares. Porém, a experiência foi um fracasso e não demorou para que ambos voltassem a ser reintegrados à força policial.

SAM

F1, H0, A0, R1, PdF1
FA=PdF+H+2d+2 (Glock 20, perfuração)
Humano, Aliado (Twitch), Recursos (Duro), Usar Armas Simples (Modernas), Usar Armas Comuns (Modernas), Arrombamento, Condução (Automóvel), Falsificação, Investigação.

TWITCH

F1, H1, A0, R1, PdF2
FA=PdF+H+2d+2 (Colt Phyton, perfuração)
Humano, Aliado (Sam), Ataque Especial (PdF, Preciso, Perfuração), Usar Armas Simples (Modernas), Usar Armas Comuns (Modernas), Tiro Múltiplo, Tiro Carregável, Tiro Penetrante, Recursos (Duro), Deficiência Sensorial (Visão Debilitada - Miopia), Ciência Criminal, Condução (Automóvel), Aparência Inofensiva, Interrogatório, Investigação.

TERRY FITZGERALD (NPC)

Ele foi um excelente aluno na pré-escola até o colegial. Foi aceito em várias faculdades por causa disso, mas optou por cursar duas áreas distintas: Ciências Políticas e Estudos Eslavos. Foi nessa época que conheceu Al Simmons e os dois se tornaram grandes amigos. Quando terminou a faculdade, as ótimas notas de Terry fizeram dele alvo de uma disputa entre as principais agências governamentais dos Estados Unidos. Ele avaliou todas as ofertas e decidiu por ingressar no FBI – Federal Bureau of Investigation. No entanto, o duro treinamento físico exigido não era exatamente do que ele mais gostava. Por isso, algum tempo depois, preferiu se alistar na CIA – Central Intelligence Agency – e passou a trabalhar como analista de informações do bloco soviético. Foi quando ele reencontrou seu grande amigo Simmons, que também estava na CIA. Como moravam nas imediações de Nova York, os dois retomaram a antiga amizade. Terry, entretanto, dedicava-se somente ao trabalho e ao hóquei. Apesar de admirar o amigo, ele também invejava sua vida: uma bela esposa e uma casa no agradável bairro do Queens. Por esse motivo, Terry passava todos os finais de semana livres em churrascos na casa do casal. E sofreu uma terrível choque quando soube da morte de Simmons. Ficou até reticente em visitar a viúva, achando que não poderia ser bem interpretado ou que sua atitude talvez significasse um desrespeito à memória do amigo, além de imaginar que Wanda também precisava ficar um pouco sozinha. Mas o tempo passou e o amor que sentia por Wanda prevaleceu. Eles se casaram e tiveram uma filha, Cyan. Tudo corria bem até que ele foi trabalhar na mesma agência secreta dirigida por Jason Wynn. Houve uma tentativa por parte de Wynn de incriminá-lo por algumas irregularidades cometidas na administração da agência, mas nada foi comprovado. Nessa época, Terry foi salvo inúmeras vezes pelo vigilante denominado Spawn. Tentando descobrir a identidade de seu salvador, teve outro choque: tratava-se de seu amigo Al Simmons, que havia retornado do Inferno. No início, foi difícil acreditar, mas Terry acabou envolvido em vários acontecimentos sobrenaturais. No entanto, o que realmente o impressionou foi quando Spawn o curou de um câncer terminal.

Depois disso, a criatura infernal se afastou da família e ele tentou levar uma vida normal. Mas Wanda apareceu grávida, o que era biologicamente impossível de acordo com os médicos. Terry ficou preocupado, achando que havia a interferência de Sapwn nisso, principalmente porque a gestação durou menos que os naturais nove meses. No entanto, os gêmeos nasceram “aparentemente” normais. Mas o mistério da gestação e do nascimento deles ainda permanece.

TERRY FITZGERALD
F1, H1, A0, R1, PdF0 FA=PdF+H+2d+2 (Glock 20, perfuração) Humano, Aliada (Wanda), Recursos (Remediado), Usar Armas Simples (Modernas), Protegido Indefeso (Cyan), Condução (Automóvel), Ciências Políticas, Informática.

TREMOR (NPC)

Richard e David Massullo. Dois irmãos, tão próximos, tão distantes. Desde a infância, Richard nunca se separava de seu irmão mais velho David. Se David fazia, Richard queria fazer. Richard, maior e mais forte que todos que conhecia, faria qualquer coisa por David. Crescidos no Bronx, os irmãos testemunharam a parte baixa do crime organizado. Após se juntarem a uma frente de proteção com os mercadores locais, os dois jovens rapidamente interessaram ao chefão Antonio Twistelli. Foi a força bruta de Richard que chamou a atenção de Twistelli, mas ele os pegou como um conjunto com Richard como a força e David como a frieza. Twistelli começou juntando corporações científicas e formados cientistas do governo para continuarem seu trabalho com mutações genéticas, micro-cirurgia, membros biônicos e estudos com radiação. A criação do soldado definitivo era o maior projeto. Richard Massullo, um ótimo empregado, ficou sob o comando de Twistelli até a maturidade. Com uma mulher e filhos que amava muito, ele queria ser apenas um cara normal com um emprego de escritório. Ele era bom em seu trabalho como um soldado da Máfia e era bem pago, mas não podia controlar seu coração. Ele e a esposa tinham planos de começar seu próprio negócio. Contra a vontade de seu irmão, Richard estava para se demitir. David informou Antônio Twistelli dos planos de Richard acreditando que Twistelli ofereceria mais dinheiro para ele ficar. Mas Twistelli tinha outros planos. Rapidamente, Twistelli capturou Richard e o levou até um laboratório na Alemanha. Onde ele seria a cobaia para a construção do melhor "homem feito pela Máfia" Richard, para que sua família fosse poupada, concordou com as exigências de Antonio. Uma combinação profana de produtos químicos e radiação transformou o corpo de Richard numa forma que não era nem de homem ou monstro. Ele se tornou o agora conhecido como TREMOR! Mesmo conseguindo moldar o corpo de Richard, eles não poderiam moldar a mente ou vontade de um homem que não possuíam. O experimento foi considerado falho e a família de Richard foi assassinada, mas David foi poupado. Dias depois, Tremor escapou. Com sua criação bizarra à solta, Twistelli disse a David que um monstro, criado por seus inimigos, matou Richard e sua família. Twistelli convenceu David que o havia salvado, e que juntos eles vingariam sua família. Tremor e Spawn. A mais estranha aliança já formada. Juntando forças eles confrontaram Twistelli, mas as mentiras de Twistelli já haviam sido completamente implantadas na mente de David. Mesmo com Tremor implorando, David não conseguia enxergar a verdade. Ele se recusava a vê-la. David incontrolavelmente esvaziou sua arma no monstro que outrora havia sido seu irmão, mas Spawn interviu e, ao fazer isso, esmigalhou a perna de David, enfurecendo Tremor. Muitos fatos ocorreram; Spawn e Tremor foram deixados com a carnificina, o sangue e a incerteza de em que o próximo encontro resultaria. Amigos, inimigos ou algo intermediário?

TREMOR
F6, H3, A3, R5, PdF0 Aparência (Monstruosa), Arma Viva, Arremesso, Ataque Especial (Força, Carga, Perfuração), Usar Armas Simples (Modernas), Inimigo (Tony Twist), Intimidação.

VOVÓ BLAKE (NPC)

Às vezes uma pessoa vê mais claramente quando seus olhos não a atrapalham. Quando sua visão falhou, seus outros sentidos compensaram. Vovó Blake foi abençoada com a visão e a percepção de sua alma. A Vovó é alguém a quem todos naturalmente se abrem. Ela não é motivo de piedade, pois para ela nada mudou sem a visão. Na verdade, sua perda de visão a atingiu quase como uma dádiva. "O bom Senhor não tomou os olhos de mim, querida", disse ela a sua jovem bisneta Cyan. "Ele apenas colocou minha visão onde ela seria mais útil. No meu coração". Os laços de Wanda com sua avó são fortes. A fé da Vovó na família e nas morais, que a sustentaram durante seus 70 anos, têm sido os fatores que guiam a vida de Wanda. A matriarca da família passou por muito sofrimento, da adolescência durante a Depressão de 1930, até a perda de seu marido de quatro décadas, superando e agüentando tudo numa situação em que a maioria das pessoas se sentaria e deixaria a vida acontecer. Essa tendência, de ir contra o bom senso sabendo que é o certo para você, é algo que ela também vê em Wanda. E as manteve juntas quando a garota, ainda adolescente,

escolheu ficar com a avó em Nova York do que se mudar com os pais de volta para Carolina do Sul. O primeiro marido de Wanda, Al Simmons, foi rapidamente aceito como parte da família pela velhinha de coração aberto. Al gostava do senso de humor descontraído da Vovó, que de certa forma era seu oposto. Às vezes ele baixava a guarda e deixava-a perceber os conflitos em sua alma. Ele fez o melhor que pôde para amenizar esses tormentos. Quando ele foi morto, tudo que Wanda pôde dizer a ele foi que ele havia morrido por seu país. Desde seu "renascimento", Al têm visitado a Vovó regularmente. Ela sente que ele venceu a batalha que o atormentava e que Deus o mandou de volta como um anjo. Sendo que ela não sabe da atual situação de Al como Hellspawn, isso é algo que ele não têm coragem de dizer. A aceitação da Vovó Blake de Terry Fitzgerald, o novo marido de Wanda, Têm sido um alívio tanto para ela como para Wanda. A adição de Cyan, sua filha, foi uma fonte de grande alegria e ajudou a curar a perda de Al no coração de ambas. Sem que a Vovó saiba, a escuridão está prestes a envolvê-la. O manipulador Jason Wynn a vê como um elemento importante em seus planos para o tormento e a destruição do mundo de Spawn/Al Simmons. Até agora, a situação está a favor dela, mas nuvens negras se aproximam.

VOVÓ BLAKE

F0, H0, A0, R0, PdF0
Humana, Ver o Invisível*, Perita (Catolicismo), Recursos (Remediado), Deficiência Sensorial (Cegueira), Religião (Catolicismo).
* Normalmente essa Vantagem não pode ser combinada com Deficiência Sensorial (Cegueira), porém a Vovó Blake consegue "ver" seres sobrenaturais. Ela percebeu a presença de Billy Kincaid já em sua forma fantasmagórica e sempre sabe quando Spawn está próximo, porém o "vê" como um anjo.

WANDA BLAKE (NPC)

A família de Wanda se estabeleceu em Nova York quando ela ainda era criança. Depois de alguns anos e vários empregos sem futuro, o pai dela decidiu retornar à Carolina do Sul, sua terra natal. Wanda, no entanto, não quis se mudar e foi morar com a Vovó Blake. Anos mais tarde, ela foi aceita na faculdade de Direito da Universidade de Columbia. Nessa mesma época, também tornou-se estagiária no gabinete de um deputado estadual. Durante um jantar para arrecadar fundos para uma campanha, Wanda conheceu o tenente-coronel Al Simmons, um agente da CIA que havia sido condecorado recentemente por salvar a vida do Presidente dos Estados Unidos. Os dois se apaixonaram de imediato e iniciaram o namoro. Faltando apenas um ano para concluir a faculdade, Wanda largou o curso para se casar com Simmons. No início, a vida do casal era perfeita e repleta de felicidade. Mas esse período terminou para a jovem quando seu marido foi promovido para o cargo de agente especial do Grupo de Segurança dos Estados Unidos, uma organização superior às demais e dirigida pelo corrupto Jason Wynn. Simmons nada poderia falar a respeito de seu trabalho, que envolvia constantes viagens a outros países. Durante uma missão, ele foi assassinado e teve um funeral digno de herói nacional. Depois disso, Wanda sentiu que chegara a um beco sem saída e que jamais seria feliz novamente, mas ela recebeu o apoio de Vovó Blake e conseguiu, aos poucos, superar a perda. Nesse período, ela ainda recebeu a ajuda de Terry Fitzgerald, o melhor amigo de Simmons. Pouco a pouco, a amizade deles evoluiu para algo mais e Wanda se casou com Terry, começando uma nova vida. Sua felicidade durou até o momento em que o vigilante Sapwn passou a se relacionar com seu marido, sua filha Cyan e até com Vovó Blake. Wanda tentou saber mais a respeito dele e não quis acreditar no que descobriu: tratava-se de seu falecido marido Al Simmons, que havia voltado à Terra com poderes sobrenaturais. O que ela pensa do assunto atualmente ainda deverá ser esclarecido. Wanda passou por uma fase ruim em seu casamento com Terry e chegou a cogitar o divórcio, mas o casal conseguiu superar os problemas, principalmente depois da improvável segunda gravidez dela. Embora os médicos garantissem que Wanda jamais teria outros filhos depois do complicado parto de Cyan, ela deu à luz os gêmeos Kate e Jake.

WANDA BLAKE

F0, H1, A0, R0, PdF0
Humana, Aliado (Terry), Aparência (Agradável), Protegido Indefeso (Cyan), Condução (Automóvel).

MALEBÓLGIA (NPC)

O Inferno é um local complexo, divido em vários Círculos, cada um governado por um lorde maligno. O Oitavo Círculo contém o pior de todos, o Malebólgia.
Malebólgia nasceu em 7.000 AC, e tornou-se rapidamente um dos maiores magos demonologistas na antiga Terra, mas acabou destruído por outros demônios muitos milênios antes de Christos. Shaitan o acolheu na região onde moravam os anjos caídos e deu a ele duas torres gêmeas no oitavo círculo do Inferno. Como foi o primeiro demônio a erguer um castelo neste círculo, o Oitavo Círculo ficou conhecido como Círculo de Malebólgia, ou simplesmente Malebolge.

O demônio possui poderes absolutos dentro de seus domínios, sendo capaz de controlar até mesmo o terreno e o clima dentro de suas dez divisões. Malebólgia comanda 365 Legiões Infernais, entre elas os Imps e os demônios mentirosos.
Existem diversas torres em Malebolge, mas a principal é uma Torre Negra com 666 andares que fica em uma das bordas do Círculo, onde vivem boa parte das legiões de Malebólgia.
O único objetivo de Malebólgia é a total aniquilação de inimigos até agora invencíveis: Deus e o Céu. Malebólgia controla seu exército de perto, preparando-se para a batalha que virá, mas sabe que o desempenho de suas forças dependerá da capacidade de seus oficiais.
Tendo isso em mente, o senhor do Oitavo Círculo escolheu a dedo algumas almas para serem seus generais: os spawns. Eles são seus brinquedos, seus servos, escolhidos pela qualidade e potencial demonstrados em vida. Malebólgia está procurando almas capazes de ajudá-lo a cumprir seu objetivo maligno. Para tanto, costuma dedicar bastante tempo treinando e atormentando os candidatos.
Malebólgia foi destruído por Al Simmons, o atual Spawn, que se utilizou da Espada Celestial de Ângela para decapitá-lo.

MALEBÓLGIA*

* Com seus 9.000 anos de idade, Malebólgia possui perto de 900 poderes demoníacos diferentes e dezenas de milhares de Pontos de Personagem para distribuir. Se quiser construir sua ficha, faça como quiser: a sanidade é sua. Porém a única coisa a salientar é que Malebólgia possui Vulnerabilidade a qualquer Arma Celestial.

MAMMON (NPC)

Os Esquecidos. A tribo perdida do Céu.
Após a Primeira Rebelião no Céu, os anjos tiveram que escolher um lado. Os exércitos dos fiéis enfrentaram seus irmãos rebeldes. Mas havia um terceiro grupo. Anjos que não queriam se rebelar contra o Criador, mas não pegariam em armas contra seus irmãos. Por esse motivo, os Esquecidos foram expulsos; condenados a vagar entre mundos. Sua existência é um eterno crepúsculo. Assim eles observam vigilantes, enquanto esperam a derradeira grande guerra.
A ligação deles com a Terra é tênue. Como parte do exílio, são obrigados a fazer um sacrifício a cada sete anos (a Primícia). Sem o sacrifício (que, segundo eles, é em nome do Céu), eles simplesmente iriam desaparecer. Em troca, eles oferecem bênçãos, boa sorte, perseverança, paz e tranqüilidade. Assim eles têm feito em vários pontos do globo desde a época de Adão.
Um dos Esquecidos é Mammon, o Distinto Cavalheiro, porém ele não segue a conduta de seus outros irmãos. Ele é mais que isso: ele é o responsável pelo Inferno quando Satã não está presente. Por esse motivo, sua influência entre os lordes infernais é grandiosa.
Mammon possui a aparência de um Cavalheiro muito bem vestido, bengala e com boas maneiras, porém ele pode assumir uma forma demoníaca, com asas membranosas, chifres e a pele coberta de escamas marrons. Seu único objetivo é tomar o trono de Deus para si. Para isso ele precisa de reforços. Há muito ele observava Al Simmons em seu treinamento como Cria do Inferno. Ele notou que esse novo Spawn possuía um potencial que ele nunca havia visto antes e que esse poder seria essencial para a conquista do Trono Celestial. Em seu primeiro encontro, Spawn não aceitou realizar o trabalho sujo de Mammon e ainda por cima o humilhou, deixando três cicatrizes permanentes em seu olho esquerdo.
Mammon percebeu que um confronto direto com Spawn seria perda de tempo, então ele começou a agir indiretamente, influenciando outras pessoas ligadas a Simmons para enfraquecê-lo. Ele teve um grande papel na traição de Cagliostro e convenceu o Violador a ajudá-lo. Foi nesse período que o Palhaço/Violador se apossou do corpo de Jason Wynn após tê-lo enganado e o levado à morte.
Após a bruxa Nyx ter “costurado” Spawn a Simmons, ela ficou com um pedaço da linha utilizada no ritual. Essa linha formava um elo entre ela e Simmons, que permitia localizar e controlar a Cria do Inferno. Mammon logo tratou de enganá-la para obter essa pequena (mas valiosa) fração de poder, e conseguiu.
Com o Spawn sob controle, Mammon retirou sua memória e o deixou vagando sem destino pelo mundo até que chegasse o momento correto de convocá-lo. Mammon não contava que o Mundo Verde (o “espírito” da Terra) restabelecesse a memória de Simmons, tirando o controle que ele possuía sobre a Cria do Inferno.
Mammon não vai descansar enquanto não alcançar seu objetivo, e ele sabe que Al Simmons será a peça-chave.

MAMMON

F5, H5, A4, R10, PdF0
Aparência (Agradável - em sua forma humana), Aliados (Lordes Infernais), Forma Alternativa (apenas substitua Aparência Agradável por Monstruosa e inclua Levitação), Imortal, Memória Expandida, Perito (Manipulação), Regeneração, Respiração Desnecessária, Insano (Obsessivo), Vulnerabilidade (Armas Celestiais), Manipulação.

ABERRAÇÃO (NPC)

Um humano sem nenhuma ligação com a realidade. Uma pessoa comum com a visão distorcida pelos valores alterados da própria vida. Um homem cujo passado quer apagar e cujo futuro não interessa. Uma aberração.

Kulbiczi era uma pessoa perfeitamente normal, com um casamento comum. Toda a sua vida ruiu quando sua esposa disse que não queria ter filhos. De acordo com Kulbiczi, a posse de filhos é uma das fundações para se ter uma vida normal. Ao ter esse direito negado, Kulbiczi entrou num estado irreversível de paranóia e esquizofrenia, que o afastou da esposa e criou para ele um mundo e um passado completamente alterado. Ele próprio via que não tinha mais lugar na sociedade civilizada e passou a forçar uma nova vida na qual ele não passa de uma aberração qualquer largada à própria sorte.
Tudo o que acontecia com Kulbiczi passou a ser transformado em sua mente, de modo a se encaixar no seu insano mundo. Antes que pudesse causar algum estrago grande, ele foi internado aos cuidados do Dr. DeLorean. Um erro grave. Seu encarceramento só serviu para piorar a situação. Kulbiczi não ouvia DeLorean, se convencia cada vez mais de que todos estavam contra ele e aos poucos foi se tornando cada vez mais merecedor do nome que se deu: O Aberração.
Ao ser o responsável pelo tratamento de Aberração, DeLorean causou a própria morte. Ao conseguir escapar do instituto psiquiátrico onde estava, Kulbiczi ainda estava com o rosto de DeLorean em sua mente. Sua mente fez uma mistura insana de DeLorean com sua separação, o fato de não ter filhos e o tempo em que passou encarcerado. Sua mente sofreu estragos irreparáveis e agora ele mal se lembrava de seu passado. Usando somente o nome de Aberração, ele criou para si mesmo uma nova origem, que envolvia o assassinato de sua esposa e filho e um tal de doutor Delirium.
O Aberração passou a viver nos esgotos, e nessa época se encontrou com o Violador e o Spawn. Conseguiu enganar Spawn com sua falsa origem e matou DeLorean, com Spawn como cúmplice.
Após uma tentativa frustrada de controlar os becos do Bowery, o Aberração foi castigado pelo Spawn: ele acabou sendo devorado pelo seu próprio carma na forma de milhares de insetos e outros seres rastejantes. Sua alma foi condenada ao Inferno, e lá ele tem permanecido até hoje.

ABERRAÇÃO

F1, H1, A0, R1, PdF0
FA=F+H+1d+1 (Faca, corte)
FA=PdF+H+2d+2 (Colt Python, perfuração)
Humano, Usar Armas Simples (Modernas), Insano (Esquizofrênico, Fantasia, Histérico e Homicida), Intimidação, Lábia.

BILLY KINCAID (NPC)

Billy Kincaid é um assassino serial de crianças. Seu Modus Operandi inclui fantasiar-se de sorveteiro e atrair as crianças até sua casa, onde as dilacerava, usando os dedos decepados das crianças para montar desenhos em suas telas. Foi contratado por Jason Wynn, para matar a filha do senador Jennings, seu inimigo político.
Após a morte da menina, Al Simmons foi contratado pelo senador para assassinar Kincaid. Infelizmente, Sam e Twitch chegaram antes e prenderam Billy.
Dias depois, Simmons encontrou restos de outras trinta crianças em um armazém, mas antes que pudessem avisar a polícia, todas as evidências foram queimadas "acidentalmente" e Jason mandou que todos os agentes sob seu comando interrompessem as investigações. Sem conseguir cumprir seu objetivo, Simmons não conseguiu a recompensa que o senador lhe prometeu, e em uma discussão com Wynn, este ficou sabendo do envolvimento de Al, e contratou Capela (outro agente) para acabar com Simmons em uma "missão de rotina".
Spawn torturou e matou Kincaid com um pegador de sorvete, porém sua alma foi condenada ao Oitavo Círculo do Inferno e lá ele fez um pacto com Malebólgia para retornar à Terra como um "coletor de almas". Kincaid retornou tempos depois como um espírito, possuindo pessoas de bem e as fazendo cometer crimes hediondos e assim condenando suas almas ao Inferno.
Spawn, com a ajuda de Cagliostro, Sam e Twitch, descobre tudo e enfrenta Billy. Com um tiro certeiro, Twitch mata o policial que Kincaid estava possuindo no momento e o envia de volta ao Inferno.

BILLY KINCAID*

F1, H1, A0, R1, PdF0
Humano, Insano (Homicida), Lábia, Tortura, Sorveteiro.
* Os atributos e Vantagens de Billy Kincaid podem mudar de acordo com a pessoa possuída. Por padrão ele possui Fantasma, Possessão, Imortal, Insano (Homicida), Ponto Fraco (pode ser vencido enquanto estiver possuindo alguém) e Lábia. A ficha acima é de quando Billy ainda estava vivo.

CAPELA (NPC)

A imagem da morte se aproximando cada vez mais, e depois, as trevas. É essa a imagem que Bruce Stinson, codinome Capela, passava aos seus inimigos tanto como agente da CIA, mas também como Youngblood.

Capela começou como agente de campo em missões perigosas da CIA. Seu estilo violento e sua mente disposta a cumprir ordens logo chamaram a atenção do chefe do United States Security Group, o posto mais avançado da CIA, Jason Wynn. Jason procurava homens dispostos a cumprir ordens, quaisquer que fossem, sem nenhum questionamento. Capela era o que mais preenchia esses requisitos.

Junto com os agentes Al Simmons, Duke e Jessica Priest, participou de missões assassinas desconhecidas do próprio presidente. Se alguém tomasse conhecimento delas, quem se dava mal eram os agentes. Wynn possuía mais de trinta provas que o inocentavam. Al, Bruce e Duke eram soldados sem noção da carnificina que faziam. Priest era a única que sabia os crimes que estava cometendo. E não se importava.

Capela começou a usar seu físico e trabalho para conseguir todas as mulheres que quisesse. A cada dia estava com uma diferente na cama. Por causa disso passou a ser chamado por Simmons de "Don Juan dos Assassinos".

Para melhor mostrar aos inimigos o que ele representava, Bruce passou a pintar uma marca de caveira em seu rosto representando a morte. A partir daí ficou conhecido no serviço apenas como Capela. Foi com essa indentidade que ele conheceu seu pior inimigo: Giger. Capela nunca soube direito quem ou o que Giger era, mas ficou claro que ele devia morrer. Giger era outro mancomunado com Wynn.

Em certa missão, Capela e Simmons receberam ordens de eliminar o agente Duke, pois Wynn tinha provas de que Duke planejava traí-lo. Apenas uma desculpa para Jason eliminar um agente impulsivo demais. Mesmo assim, os dois cumpriram a ordem. A partir desse momento, o agente Simmons começou a desconfiar de seu ex-chefe, se tornando um incômodo também.

Jason, para ter agentes melhores ainda, mostrou a Capela e Simmons um soro especial que ampliava a força e a agilidade. Capela aceitou tomar parte dos experimentos, mas Simmons, que queria ter um filho com Wanda, recusou, desagradando Wynn novamente. Capela, a cada sessão, ficava mais forte e mais perfeito. O que ele nào sabia é que ele estava também injetando o vírus HIV em seu próprio corpo. Wynn, como sempre, era o responsável, querendo ter controle total de seus agentes.

A última missão de Capela na CIA foi eliminar Al Simmons, como Duke. Ele e Priest cumpriram a missão e Capela, cansado de tanta sujeira na agência, se demitiu. Mas Capela era uma pessoa que ainda podia ser manipulada e Wynn sabia que não seria inteligente eliminá-lo. Ainda.

As habilidades de Capela logo garantiram a ele um lugar no Youngblood. Foi nessa época que ele reencontrou Al Simmons, agora como Spawn e teve o rosto rasgado numa marca da caveira permanente. Foi a vingança de Spawn: Capela tirou de Al Simmons tudo o que ele amava. A única coisa que Capela possuía era seu rosto. Não mais.

Para acabar de vez com sua vida, Wynn revelou ao mundo o fato de Bruce ser aidético. Capela foi demitido do Youngblood e só restava a ele trabalhar para Wynn ou se matar. Escolheu a segunda opção.

CAPELA

F2, H2, A1, R2, PdF2
Humano, Adaptador, Arma Viva, Arremesso, Tiro Múltiplo, Tiro Carregável, Tiro Penetrante, Usar Armas Simples (Modernas), Usar Armas Comuns (Modernas), Usar Armas Exóticas (Moderna), Arrombamento, Furtividade, Interrogatório, Intimidação, Lábia, Sobrevivência.

CHACINA (NPC)

Metal fundido com carne. Frieza e calculismo misturados com uma paixão por violência. Tudo guiado pelo coração orgânico de um assassino. Isto é Chacina. Literalmente, um homem feito pela máfia.

Nicholas Rocca. Nasceu e cresceu em Palermo, Sicília. Aos treze anos, ele já estava extorquindo pagamento de proteção dos donos das lojas de sua vila e vendendo seus poderosos talentos como um quebrador de pernas a outros jovens. Aos quinze, ele foi notado pelo maioral do crime organizado da Sicília, Luciano Bartino, ao matar dois de seus capangas com as mãos limpas. Ao invés de matar o jovem Rocca por seu crime, Bartino manteve Rocca sob sua asa e começou a treinar sua força e violência para uso próprio.

Nicholas Rocca ficou conhecido como o Pit Bull de Palermo. Seu corpo continuou a crescer junto com sua sede de punir. Bartino ficou muito satisfeito em saber que todo o crime organizado temia e respeitava seu assassino particular. Em uma de suas fúrias assassinas, Rocca matou o filho de Vito Calogero. Calogero, um antigo rival de Bartino, ficou furioso. Rapidamente fez planos para matar Rocca. Como um favor dos Árabes do petróleo, que ele ajudou em certa ocasião, Calogero armou uma emboscada fora da cidade. Usando 50 atiradores, assassinos dos Árabes estraçalharam Rocca, deixando-o em pedaços. Ele foi deixado para morrer.

Rocca foi encontrado pelos homens de Bartino e trazido de volta. Através de um milagre, ou pelo fato de que um coração tão maligno se recusou a morrer, Rocca ainda tinha um resquício de vida. Em negócios com Bartino na Sicília, Antonio Twistelli, o chefe do crime de Nova York teve a oportunidade de ter um débito com Bartino. Twistelli sugeriu que Bartino tentasse fazer um homem feito pela Máfia como eles fizeram com o fracassado Tremor. Desta vez eles tinham em Rocca um paciente quase morto. Também, desta vez, usariam mais partes biônicas. Rocca implorou a Bartino para fazê-lo. A vingança aumentava as chamas que mantinham Nicholas Rocca vivo.

O experimento logo foi feito superando, e muito, as expectativas. O corpo e a mente de Rocca aceitaram totalmente a operação. Naquela noite, Nicholas Rocca se tornou um nome sussurrado com medo pelos inimigos da Máfia - Chacina!

A primeira missão da lista de assassinatos de Chacina foi a morte de Vito Calogero e sua família do crime. O serviço feito foi uma carnificina. O nome Chacina se tornou uma lenda nos círculos do crime organizado de todo o mundo. Bartino começou a usar Chacina como um meio de não estar mais em débito com nenhum membro da organização. Ele utilizaria os serviços de Chacina em troca de favores futuros. Um deles foi com Antonio Twistelli.

Twistelli trouxe Chacina até Nova York para acabar com Spawn. Foi a pior batalha física que Spawn já teve desde sua volta dos mortos. Se não fosse por um defeito nos sensores vitais de Chacina durante a batalha, que fez o ciborgue acreditar que Spawn estava morto, Al Simmons seria a única pessoa a morrer duas vezes.

Jason Wynn, antes de ter sua sanidade quebrada, reconstruiu Chacina para que este encontrasse e matasse Spawn. A Cria do

Inferno o destruiu e desde então não se tiveram mais notícias de que o ciborgue tenha sido reconstruído.

CHACINA

F7, H2, A3, R8, PdF3
FA=F+H+2d+2 (Lâmina embutida no braço, corte)
Humano - Ciborgue (Braços Biônicos, Mira na Retina, Pernas Biônicas, Pele e Ossos Reforçados, Sensores: Infravisão e Visão Aguçada), Aparência (Monstruosa), Arma Especial (Lâmina embutida no braço, Fortalecida +2, Vorpal), Arma Viva, Armadura Extra (corte, perfuração e contusão), Arrombamento, Explosivos, Mecânica, Informática, Investigação, Intimidação, Rastreio, Tortura.

CY-GOR (NPC)

Muitas tentativas de fazer o soldado perfeito foram feitas pelo grupo governamental conhecido simplesmente como "A Agência". A maioria falhou. Outras foram numa direção há muito esquecida. A Agência fez vários experimentos para tentar recriar a fórmula que também foi usada no projeto Youngblood. Mas havia uma coisa ainda desconhecida. O arquivo para fazer a cobaia do projeto ser mais controlável.
O departamento que Jason Wynn controlava precisava desse arquivo. Wynn mandou seu melhor agente para liberar o arquivo. Esse agente era Al Simmons. Simmons era realmente o melhor. Pegar o arquivo era fácil para um homem com seus variados talentos em espionagem. Logo ele foi encontrado, assinado, selado e entregue às mãos de Jason Wynn.
Então entrou em cena o Sargento Stephen Smith. Assassino em treinamento do mesmo grupo de Al simmons. Smith admirava Simmons. Ele queria seguir os passos sangrentos de Al. Simmons abrigou Smith sobre sua asa e o ensinou os segredos que ele nunca poderia aprender na academia da Agência. Simmons via muito de si no jovem sargento.
Al Simmons se tornou logo o centro de uma teia que atraía nada além de tragédia. O Médico/Cientista Fredrick Willheim era um inovador no campo de neurologia genética e cibernética. Após saber de seus experimentos, a Agência convidou o Dr. Willheim a liderar o Projeto Símio Cibernético. Uma parte de suas tentativas de fazer o perfeito supersoldado.
A Agência queria um super-humano. O Dr. Willheim precisava achar um meio de transferir uma mente humana para o corpo de um primata. Parecia um péssimo filme de terror dos anos 50, mas Willheim sabia que isso poderia ser feito com a tecnologia atual. Um transplante de cérebro não era viável devido aos problemas da recepção humana da dor. O Dr. Willheim colocaria então atributos humanos num primata numa lenta e calculada porcentagem. Ele trabalharia num equilíbrio de 90% de humano para 10% de primata.
O Dr. Willheim foi presenteado com o maior gorila já capturado como uma cobaia para o experimento. Seu tamanho e força eram inacreditáveis. Ele aumentou sua força ainda mais com uma fantástica ligação com componentes cibernéticos.
A Agência também deu ao o médico um humano para a parte cerebral do projeto. Um cérebro que já havia sido exposto aos melhores treinamentos militares que poderia conseguir. O cérebro pertencia ao Sargento Stephen Smith. A Angência sentiu que Smith era o sujeito perfeito para o experimento. Smith não concordou e não ficou quieto durante um minuto do experimento.
Meses se passaram. Willheim ficou ainda mais obcecado com o experimento. Todo o resto era deixado de lado, inclusive sua saúde. A Agência ficava cada vez mais descontente com a falta de resultados. Eles encurtaram os prazos e reduziram o financiamento. Finalmente o corpo de Willheim cedeu ao trabalho e ao stress. Ele morreu com o projeto incompleto. Ao invés de ter o equilíbrio do cérebro favorecendo o lado humano, ele ficou numa porcentagem de 90% para o primata. O resultado era um domínio de instintos primatas e um bloqueio do lado humano quando enraivecido ou frustrado. Num modo mais sedado, a parte humana pode emergir mais e lidar com resolução de problemas, sentimentos e emoções e raciocínio progressivo.
O lado de Smith na parte mental do projeto colocou o meio-metal meio-fera agora conhecido como Cy-Gor numa trilha de vingança. Vingança contra a Agência que tomou sua vida e vingança contra o homem que ele um dia admirou, Al Simmons. Porque havia sido Al Simmons que trouxera a última chave da sua mutação doentia para a Agência. A chave que fez dele Cy-Gor!
A teia agora cresce mais forte. Cy-Gor está em Nova York procurando por Simmons. A Agência está rastreando Cy-Gor para colocá-lo sob controle. E Spawn está bem no meio.
O paradeiro de Cy-Gor hoje em dia é desconhecido.

CY-GOR

F8, H3, A3, R8, PdF0
Gorila (Tormenta 3D&T, pág. 128) - Ciborgue (Braços Biônicos, Pernas Biônicas, Pele e Ossos Reforçados, Sensores: Infravisão, Surto de Adrenalina), Aparência (Monstruosa), Arma Viva, Armadura Extra (contusão), Devoção (vingar-se de Al Simmons), Inculto, Intimidação.

JASON WYNN (NPC)

Jason Broderick Wynn foi, provavelmente, o homem mais poderoso do mundo quando era diretor do Grupo de Segurança dos Estados Unidos, uma organização superior às demais, inclusive à CIA (toda e qualquer operação secreta, com ou sem aprovação do Congresso, é executada pelo grupo). Sendo assim, Wynn teve a mais avançada tecnologia e os melhores agentes do país à sua disposição. Por muitos anos, ele administrou esses

recursos a seu favor. E isso incluía ter todo o dinheiro e poder que seu cargo podia proporcionar. Embora nunca tenha disparado um tiro sequer em suas vítimas, Wynn tem as mãos mais sujas de sangue do que se imagina. Foi ele quem viu o potencial de Al Simmons e o recrutou. Por um bom tempo, Simmons foi o melhor agente que se poderia desejar: uma máquina de matar, que exterminava seus alvos com precisão. No entanto, quando Simmons começou a questionar a ética de suas missões, Wynn ordenou que o executassem. Priest, uma agente tão sem escrúpulos quanto seu diretor, fez isso de forma a parecer uma baixa numa missão de alto risco. Mas Wynn não contava com a existência do Inferno e com a volta de Simmons como a criatura conhecida como Spawn. Embora não acreditasse na reencarnação de seu agente, Wynn tentou acabar com o vigilante. E chegou a ameaçar Terry e Wanda para manipular a situação mais uma vez e escapar ileso. Spawn, que queria se vingar desde o início, compreendeu que a melhor maneira de fazer o criminoso pagar por seus crimes era mantê-lo vivo e em agonia. Por isso usou seus poderes para faze-lo sofrer alucinações tão reais que provocavam dor física (Wynn pensava que Spawn havia lhe arrancado a pele que lhe cobria o corpo). Essa foi uma boa decisão, porque seria bem provável que o Inferno tomasse essa alma corrupta para outros fins. E isso poderia se voltar eventualmente contra o próprio Spawn. Devido ao seu comportamento estranho, Wynn foi internado num hospício e lá permaneceu até que o Violador o ajudou a se recuperar.

Com a ajuda do Palhaço/Violador, Wynn deixou o hospício e retornou aos seus “negócios”, porém em um cargo mais baixo e sob constante supervisão.

Após cometer alguns assassinatos sob a influência do Violador, Wynn foi encurralado pelo Spawn e acabou caindo do alto de um prédio em construção e, com sua morte, o Violador se apossou de seu corpo, porém essa notícia não chegou ao público.

JASON WYNN*

F1, H1, A0, R1, PdF1
FA=PdF+H+2d+2 (Glock 20, perfuração)
Humano, Aparência (Agradável), Patrono (Grupo de Segurança), Recursos (Podre de rico), Assombrado (pelo Palhaço), Lábia.
* Essa é a ficha de Jason antes de morrer e ser possuído pelo Violador.

JOHN SANSCOEUR (NPC)

Jean St. Claire. Jean Sans-Coeur. John Sansker. John Sem-Coração. Seu nome verdadeiro há muito foi esquecido pela humanidade, mesmo porque todos os que o conheceram estão mortos. Por falta de sangue ou por velhice. John Sem-Coração, seu mais novo nome, se tornou um vampiro há tantas luas atrás que nenhum homem vivo pode se lembrar. Após séculos de assassinatos e experiência, ele se tornou um dos mais poderosos vampiros que existem e que já existiram. As fraquezas normais de um vampiro não o afetam. Muito menos armas. "Eu sou John Sem-Coração! Eu gargarejo com água benta e limpo os dentes com crucifixos. No Sudão, fiquei uma hora sob o sol do meio-dia!". Sua aparência, para muitos, atraente, sua pele bronzeada e seus traços demasiados humanos contribuem para que ninguém vivo saiba o que ele é. Seu apelido veio do tempo em que servia nos regimentos de cavalaria na França em 1702, como o Capitão Jean Saint Claire. Valeu-se de sua posição para matar os inimigos de modo tão cruel que passou a ser chamado no campo de batalha como Jean Sans-Coeur, ou John Sem-Coração em francês. Já um vampiro, Jean Sans-Coeur fazia juz ao nome aniquilando seus inimigos e drenando seu sangue. Anos depois, as cidades começaram a dominar todas as partes do mundo e lendas de monstros e criaturas da noite começaram a aparecer. Percebendo que não poderia se alimentar diretamente das ruas sem atrair a atenção pública, Jean passou a adquirir fama como caçador de monstros, fazendo a população acreditar que ele era um herói. Começou a procurar locais em que houvesse lobisomens e vampiros atacando a população. Ao divulgar ao povo que estava lá para matar os monstros, ele não só conseguia a confiança do povo como também podia, ao mesmo tempo, se livrar da concorrência e desviar a atenção de seus assassinatos, já que sempre poderia culpar o monstro pelas mortes. Enfrentando vários vampiros diferentes e aprendendo suas habilidades, Jean Sans-Coeur aos poucos foi dominando o mundo dos vampiros, se tornando o mais poderoso deles. A partir desse momento passou a cobiçar o lugar antes cobiçado por Drácula: Príncipe dos Vampiros. Entretanto, era preciso acabar com qualquer um que ameaçasse tomar isso dele. Assim ficou ainda mais obcecado em sua caça insana. Seu nome mudou de Jean Sans-Coeur para John Sansker e começou a aparecer em todos os jornais, ficando famoso no mundo inteiro. Aos poucos o mundo também foi ficando cada vez mais escasso de vampiros. Em parte pela sua caça, mas eles também morriam por causa das doenças sangüíneas. Sansker passou a se alimentar somente de Bancos de Sangue, sem correr o risco de se infectar. Quando já estava quase conseguindo acabar com os mais poderosos monstros, o Inferno entrou em cena. Spawn e o Violador chamaram a atenção de Sansker para Nova York e ele conseguiu convencer a cidade de que Spawn era um vampiro e o Violador, um lobisomem. Os estragos causados pelas insinuações de Sansker, impulsionadas pela mídia fizeram Spawn viver seus piores dias, chegando a ser caçado pelos seus amigos mendigos. Enquanto a cidade tentava acabar com Spawn, Sansker mutilava dezenas de nova-iorquinos sem ninguém para atrapalhar. Uma de suas vítimas foi o detetive "Twitch" Williams, que quase morreu com mais da metade dos ossos quebrados. Sam Burke e Spawn conseguiram derrotar Sansker, mas ele não morreu, apenas fugiu para caçar outro monstro, deixando Spawn à mercê de seus próprios amigos...

JOHN SANSCOEUR

F5, H5, A2, R5, PdF1
FA=F+H+2d-2 (Espada Longa, corte) ou FA=PdF+H+2d+2 (Glock 20, perfuração)
Humano - Vampiro, Aparência (Agradável), Arma Viva, Perito (Lábia), Usar Armas Comuns (Medievais), Usar Armas Simples (Modernas), Crime, Atuação, Acrobacia, Disfarce, Furtividade, Intimidação, Lábia, Rastrear, Sedução.

MALDIÇÃO (NPC)

Dizem que existe um equilíbrio entre a genialidade e a insanidade. Esse mesmo equilíbrio é separado por uma linha tão fina quanto um fio de lâmina. Philip Krahn foi cortado pela lâmina para o lado errado do fio. Suas cicatrizes são profundas.
Krahn veio de berço de ouro. Seu pai era um rico empresário ferroviário de Boston, Massachusetts. Ele e a mãe de Philip fizeram viagens caras durante muitos anos, deixando Philip para crescer e aprender através de sua avó. A avó de Philip instilou nele um ensino muito precoce de rígida religião. Seus ensinamentos eram tam rígidos que moldaram as crenças do garoto para sempre.
Krahn começou a se preparar para liderar o exército de Deus muito cedo. Krahn fez sacrifícios para tentar agradar Deus quando criança. Atos que eram mais auto-abusos do que sacrifícios.
"Como uma oferenda para o fim do meu sofrimento, eu arranquei meu olho esquerdo com um bastão afiado. Depois marquei minha face com um corte deixando uma profunda cicatriz", lembra-se o jovem Philip Krahn.
"Mesmo assim, minhas preces continuavam sem resposta, então eu sabia que deveria oferecer mais de mim. Sem hesitar, sacrifiquei meu braço direito", Krahn acrescentou.
Ele usou seu talento quase natural para transformar metal em máquinas e armas de alta tecnologia. Sua obsessão para com a religião e a invenção o afastaram do caminho certo. Ele foi escorraçado pelas pessoas em volta dele. Philip olhou esses indivíduos como parte da massa de descrentes.
Com a aparição de vários seres superpoderosos, Philip sentiu que Deus o estava ignorando para ocupar a posição de um general do Céu. Spawn foi a gota d'água que empurrou a conturbada mente de Krahn através do limite do qual não haveria volta. Para ele entrar no Céu e garantir seu lugar com Deus, Spawn deveria morrer.
Novamente, Philip foi desiludido. Spawn não só derrotou Krahn, agora conhecido como o Maldição, como também o humilhou e deixou seu corpo espancado num muro dos becos como um aviso para todos os que cruzassem seu caminho. Os problemas continuaram a atormentar o Maldição, desta vez na forma do vampiro, Sansker. Seu interrogatório do Maldição provou ser o mais doloroso possível. Eventualmente, o Maldição foi solto e começou e reconstruir sua vingança sobre Spawn. Seu lugar no Céu havia sido definitivamente negado. Agora ele faria um novo reino para ele próprio: o Inferno! Ele aprenderia os segredos para manipular o necroplasma que forma o Spawn. Quando tudo for revelado a ele, ele possuirá o poder definitivo sobre o Satã. A dissecação do Spawn será a chave para esse poder.
A insana mente do Maldição provou ser sua ruína. Spawn novamente pôs um fim aos planos de Krahn. O Maldição provou que realmente sacrificaria tudo para alcançar seu objetivo. Ele armou uma incrível explosão que ruiu completamente seu castelo infernal. Quando a poeira baixou, os restos do Maldição estavam onde nunca seriam encontrados.
Este é o fim ou apenas o começo de um renascimento que pode atingir Spawn novamente com uma força de milhares de lâminas ensangüentadas?

MALDIÇÃO

F4, H2, A3, R6, PdF3
FA=PdF+H+1d+5 (Arma embutida, calor/fogo/perfuração)
Humano - Ciborgue (Arma embutida, Braço Biônico), Aparência (Monstruosa), Arma Viva, Perito (Catolicismo), Recursos (Podre de rico), Tiro Múltiplo (Arma Embutida), Tiro Penetrante (Arma Embutida), Usar Armas Simples (Modernas), Devoção (capturar Spawn), Insano (Fantasia), Explosivos, Religião (Catolicismo).

TONY TWIST (NPC)

Antônio Twistelli, também conhecido como Tony Twist, ou ainda como "Drácula" por sempre estar atrás de poder. Esse nome provoca respeito nos altos escalões do crime de Nova York.
Sendo um dos maiores mafiosos, Twist não tem escrúpulos para atingir seus objetivos. Qualquer problema que surge em sua organização é rapidamente resolvido por alguns milhões de dólares.
Numa época em que o Violador estava assassinando .vários mafiosos "colegas" de Twist, o mafioso chegou à conclusão errada de que Spawn era o assassino e contratou o ciborgue Chacina para eliminá-lo. Contratar o ciborgue não foi difícil, já que Luigi Bartino, o patrão de Chacina é um dos associados de Twist. O mafioso convenceu o ciborgue a atacar Spawn dizendo que o herói era um Youngblood, superequipe que tem uma rixa antiga com Chacina. O ciborgue porém, foi derrotado.
Logo depois, Twist descobriu que foi o Violador o culpado e novamente contratou um "agente especial" para o caso. Desta vez a pessoa era um maluco chamado Punidor, um pinel que adora "admoestar" seus inimigos. O mafioso quase morreu, já que o Punidor acabou literalmente indo pro Inferno e o Violador descobriu que quem o contratou foi Twist. Só que o mafioso conseguiu escapar entregando seu capanga Alberto no lugar dele.
Em seguida, a organização de Twist lançou um segundo ataque contra Spawn. Só que eles receberam informações erradas e acabaram enviando um novo e melhorado Chacina contra... Terry Fitzgerald! Mas Spawn conseguiu salvar o amigo e conseguiu se livrar do mafioso ao ameaçar entregar um arquivo para a polícia. Um arquivo com todos os dados de sua organização.

Mas mesmo assim, Spawn não escapou da influência dele e foi atacado por Tremor, um ex-capanga que queria se vingar de Twist. Spawn entregou o arquivo a ele, mas Tony Twist estava preparado para a volta de seu ex-capanga ciberneticamente alterado, e mandou que eliminassem o irmão de Tremor, David caso algo acontecesse a ele. Mais ainda: Twist conseguiu convencer David de que Tremor não era seu irmão e sim uma criatura que matou sua família.
David acabou se tornando um empregado fiel a Twist, e Spawn foi obrigado a aleijar David, já que Tremor não queria atacá-lo. Num golpe de mestre, Twist conseguiu não ser morto por Tremor a ainda criar uma inimizade entre ele e Spawn. Revelando-se ser um grande manipulador, Twist é mais uma peça no quebra-cabeça de Spawn, e está na lista de "pessoas úteis" do Palhaço e de Jason Wynn.

TONY TWIST

F1, H1, A0, R1, PdF2
FA=PdF+H+2d+2 (Glock 20, perfuração)
Humano, Aliados (Máfia de NY), Usar Armas Simples (Modernas), Usar Armas Comuns (Modernas), Recursos (Podre de rico).

TIFFANY (NPC)

Não a confunda com Ângela. Aliás, nem mesmo diga o nome de Ângela perto dela, pois você corre o risco de ser decapitado. O que Tiffany não agüenta é ser inferior a Ângela. Se ela pudesse sacrificar sua vida para provar o contrário, o faria com prazer. Dizem que um anjo não pode cometer nenhum dos sete pecados capitais. Se isso fosse verdade, Tiffany sem dúvida seria uma exceção. De uma vez só ela possui a ira por ser inferior. A inveja por Ângela, a ganância por uma posição superior na hierarquia celeste e a vaidade de se considerar a melhor. Sua vontade de demonstrar suas habilidades foi tanta que Tiffany ousou enfrentar as regras celestiais para enfrentar Spawn sem permissão. Até agora não se sabe dizer se o fato dela derrotar um Spawn perigoso anularia o fato dela desobedecer a ordens superiores. Tiffany não só tem inveja de Ângela como também ódio, puro e simples. Para ela, o envolvimento entre Ângela e Spawn foi o máximo de traição que podia tolerar. Ainda mais considerando o fato dela ter se deitado com ele. Dessa forma, a decapitação de Spawn não só faria Tiffany tomar o lugar de Ângela na Prioridade A-1 como também limparia a honra celestial. Enquanto Ângela considera a caça a Spawns mais como esporte, ela prefere os desafios de uma luta equilibrada ou a diversão das tocaias para Spawns inexperientes. Tiffany, ao contrário, considera os Spawns uma ameaça que deve ser banida a qualquer custo, não importa os métodos utilizados. Tanto é que ela ficou muito contente em enfrentar Spawn em fase de recarga, após a mutilação dele no castelo do Maldição. Mas ainda assim, mesmo tendo vantagem inicial, Tiffany não conseguiu derrotar Spawn, que despertou novos poderes e usou a "Dispersão Negra", truque que fez os animais das trevas atacarem Tiffany até ela ser quase completamente devorada. Entretanto, é preciso mais do que presas e garras para matar um anjo constituído de Vitalidade e Fogo Celestial.

TIFFANY

F4, H4, A2, R7, PdF0
FA=F+H+2d+11 (Lança Captare, corte/perfuração)
FA=F+H+2d+3 (Espada Larga Celestial, corte)
FD=A+H+2d (Armadura Celestial)
Arma Viva, Adaptador, Aparência (Agradável), Arma Especial (Lança Captare, Ataque Especial, Fortalecida +3, Sagrada, Veloz, Vorpal), Arma Especial (Espada Larga Celestial, Fortalecida +3, Sagrada, Vorpal), Superpoder de Teleportação Infalível de Vectorius, Superpoder de Teleportação Planar, Superpoder de Cura Total, Furtividade, Insana (Megalomaníaca), Insana (Obsessiva: superar Ângela), Intimidação, Investigação, Sobrevivência.

VIOLADOR (NPC)

Em sua forma humana, ele era baixo, calvo e com cabelos grisalhos ao redor do crânio. Sua face se estendia num sorriso debaixo da pintura de palhaço, enquanto os olhos cintilavam com frieza, como lâminas afiadas. Mesmo acima do peso, a sua figura não era cômica nem desengonçada. Em sua forma demoníaca, ele era indescritível. Uma criatura de pesadelo, com uma bocarra enorme e dentes aguçados, asqueroso e amedrontador. O Violador ou Palhaço, como ficou conhecido, não costumava brincar em serviço. Pouca gente se atreveria a encontrar com ele

no meio da madrugada, principalmente num beco escuro.

Isso não é exagero. O Violador era um dos cinco Irmãos Flebíacos, servos do Oitavo Círculo do Inferno. A sua tarefa era enfurecer os spawns recém-chegados à Terra e fazer com que gastassem toda a energia. Ele fez isso por milênios e falava de seu trabalho com certo saudosismo.

"A maioria nem precisa ser forçada, mas alguns... bom... dá pra levar um cavalo até a água, mas nem sempre dá pra afogar o bicho. Tem spawn precisa aprender muita coisa e é aí que eu entro, entendeu?" Mas a experiência milenar do Violador não superou sua imensa inveja dos Soldados do Inferno. Na sua opinião, só demônios deveriam fazer parte do exército infernal. Daí seu ódio pela humanidade. Talvez essa seja a origem de seu gosto peculiar de devorar os corações das pessoas.

De fato, a inveja é o seu pior defeito e o fez cometer muitos equívocos fatais. Por exemplo, por causa de sua excessiva agressividade com Al Simmons, Malebólgia retirou os seus poderes e o condenou a ficar em sua forma humana como castigo. Isso não durou muito e, assim que voltou à forma demoníaca, o Violador tentou destruir Simmons. Então, foi derrotado e aparentemente destruído.

No entanto, isso foi antes da grande virada no Inferno. Antes de Malebólgia ser morto por Simmons e o trono do Oitavo Círculo ter sido tomado por Cagliostro. Porém, o Violador não foi obliterado como se imaginava. Ele está mais ativo do que nunca, preparando um grande plano para assumir o lugar de seu ex-mestre, como andam dizendo as más línguas no submundo sobrenatural.

Após manipular e induzir Jason Wynn à morte, o Violador possuiu seu corpo e por pouco não derrotou Spawn. Seu paradeiro hoje em dia é desconhecido.

VIOLADOR

F1(8)*, H0(5)*, A2, R0(6)*, PdF4 (calor/fogo)

FA=F+H+2d+11 (Garras, corte, perfuração, forma demoníaca), FA=F+2d (Mordida, perfuração, forma demoníaca) ou FA=PdF+H+1d (sopro de fogo, calor/fogo, forma demoníaca)

Arma Viva, Ataque Múltiplo, Forma Alternativa (inclua Aparência Monstruosa), Possessão, Imortal, Insano (Homicida), Crime, Acrobacia, Manipulação.

* Os números entre parênteses são os valores que o Violador possui quando está em sua forma demoníaca.